

DES JEUX TRADITIONNELS AUX SPORTS COLLECTIFS

LES JEUX COLLECTIFS

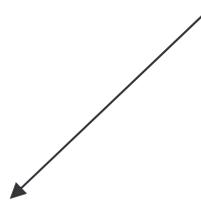
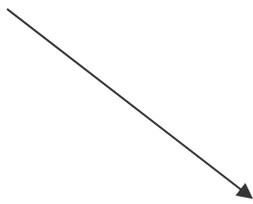
A) QU'EST-CE QUE JOUER A UN JEU COLLECTIF ?

- C'est confronter deux logiques, celle du groupe et celle du joueur soumis aux règles du jeu.
- C'est analyser une multitude d'informations (placement, déplacement des partenaires et des adversaires, espace ballon, cible...) et leur donner un sens qui aboutit à une action motrice.

B) LOGIQUE DU JOUEUR ?

	DEBUTANT	DEBROUILLE	CONFIRME
PHASE	CENTRATION		DECENTRATION
JOUEUR	SUJET CENTRE SUR LUI MOI	PREND EN COMPTE LES AUTRES MOI, LES AUTRES	COORDONNER SES ACTIONS AVEC LES AUTRES
ACTIONS	ACTIONS SPONTANEEES	ACTIONS A COURT TERME	ACTIONS A LONG TERME
ESPACE TEMPS	PRESENT	FUTUR PROCHE	FUTUR
CONTROLE DE LA MOTRICITE	PAS D'ANTICIPATION	JUSTE AVANT L'ACTION	ANTICIPE

DE LA BALLE BRULANTE Variantes 1 2 3 cycles 2 et 3	DE LA TOUR AU CHATEAU Variantes 1 2 3 cycles 2 et 3	DE LA BALLE AUX PRISONNIERS Variantes 1 2 3 cycles 1 et 2
---	--	--



VERS
LA BALLE
AU CAPITAINE



VERS
LES SPORTS
COLLECTIFS

OBJECTIFS DES DIFFERENTS CYCLES :

- Permettre à l'enfant de varier son propre rôle dans le jeu
- Construire collectivement la notion d'entraide

C) SITUATIONS DE SPORTS COLLECTIFS

Si l'enfant a vécu aux cycles 1 et 2 des situations de manipulations de balle, il doit être capable de passer, recevoir, dribbler, tirer avec un ballon.

Les compétences spécifiques à aborder en sports collectifs au cycle 3 pourraient être :

- Compétences transversales : savoir sélectionner des informations et les organiser logiquement
- Compétences disciplinaires : manifester une plus grande aisance dans les actions motrices spécifiques aux sports collectifs. Tenir des rôles différents dans le jeu tout en respectant les règles. Coopérer dans le but d'obtenir le gain de la partie.

L'enseignant dans ce contexte pourra proposer des situations de jeu ou d'exercices variés

	JEU TOTAL	JEU REDUIT
JEU GLOBAL	Règles aménagées ou non en fonction du degré de pratique (Nombre de joueurs réduit, espace réduit...)	
JEU « SUR-REGLE »	Le maître impose une « sur règle » Jeu sans dribble, espace de défenses...	
JEU DIRIGE	L'enseignant arrête le jeu pour une meilleure compréhension du problème. A résoudre (Qu'aurait-on pu faire ?)	
JEU A THEME	La défense tout terrain, jeu sans contre attaque, ...	

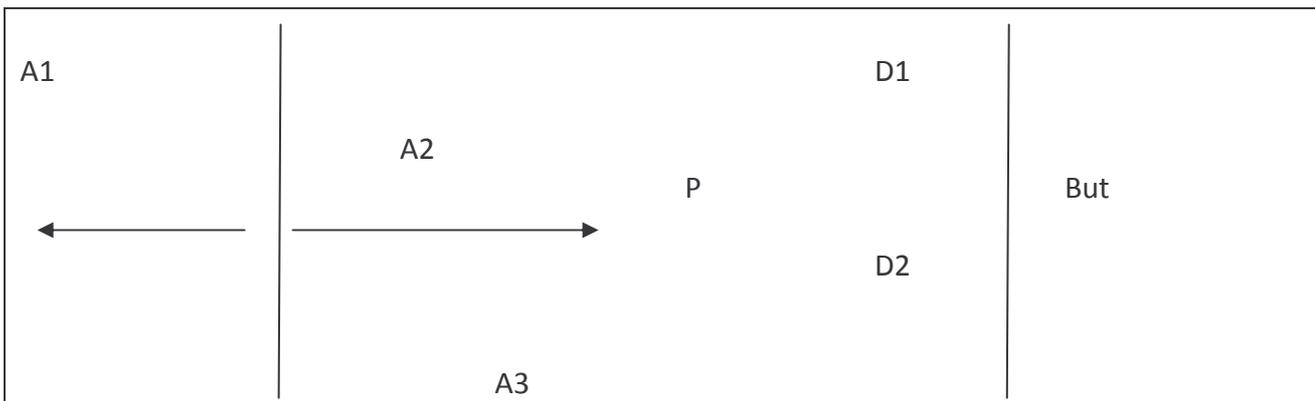
Les situations d'apprentissages qui sont proposées dans la suite du document n'ont que valeur d'exemples autour d'objectifs comme : enchaîner des actions, se repérer dans l'espace, opérer des choix tactiques.

FICHE N°1

Objectif : prendre des informations visuelles (supporter les pressions), passer le ballon à un partenaire démarqué.

Descriptif : 3 attaquants (A1, A2, A3), 2 défenseurs (D1, D2), un passeur en possession du ballon, une ligne tracée au sol.

Déroulement : dès que la balle, lancée par P, a franchi la ligne, D1 et D2 se précipitent sur A1 pour lui interdire la passe à A2 ou A3.



Variables de situation :

V1 la ligne sera plus ou moins proche d'A1 ; plus la ligne sera près d'A1, plus sa tâche sera facile car les défenseurs auront un retard important sur le ballon ; inversement, la ligne étant plus loin d'A1 permettra aux défenseurs de partir plus rapidement.

V2 un attaquant prend la place de P et doit donc, une fois la passe effectuée, revenir aider A1.

V3 identique à la précédente, mais les attaquants doivent aller tirer au but.

V4 D1 et D2 peuvent marquer qui ils veulent ; si A1 n'est pas marqué, il peut progresser en dribble vers le but.

(V3 et V4 permettent les enchainements d'actions).

FICHE N°2

Objectif : prendre des informations visuelles pour pouvoir marquer son adversaire et l'empêcher de tirer.

Descriptif : autant d'attaquants que de défenseurs. Chaque attaquant possède un ballon. Former des couples A1D1, A2D2,, A6D6.

Déroulement : les attaquants se placent à l'opposé du but, les défenseurs sont à n mètres du but et tournent le dos aux attaquants (ils sont face au but). A un premier signal les attaquants dribblent vers le but, au deuxième signal les défenseurs se retournent et doivent retrouver leur adversaire pour le marquer et l'empêcher de tirer.

A1	D2	
A5	D3	
A2	D4	BUT
A4	D1	
A3	D5	

Variables de situation :

V1 varier la distance attaquant-défenseur.

V2 varier la distance défenseur-but.

V3 le signal sera donné aux défenseurs de plus en plus tard.

V4 varier le nombre de joueurs.

FICHE N°3

Objectif : se démarquer en se plaçant dans un espace libre.

Descriptif : 2 attaquants (A1, A2), 1 défenseur (D), 1 ballon.

Déroulement : A2 en possession du ballon fait la remise en jeu depuis la touche ; A1 doit se

démarquer pour recevoir le ballon. Dès que A1 a le ballon, A2 rentre sur le terrain, les attaquants doivent chercher à tirer au but, alors que D essaie de les en empêcher (situation de 2 contre 1).

Le principe du démarquage étant de rompre l'alignement ballon-attaquant-défenseur.

A2



Variables de situation :

V1 3 attaquants (A1, A2 et A3), 2 défenseurs (D1 et D2)

V2 A2 fait la passe à A1 ou à A3 ; seul D1 peut défendre.

Dès que la passe est effectuée, D2 peut défendre ; on est alors en situation de 3 contre 2.

FICHE N°4

Objectif : faire progresser le ballon vers le but adverse
Passer à un partenaire démarqué.

Descriptif : 1 ballon pour 3 attaquants, 1 défenseur.

Déroulement : 2 équipes en présence (bleue, rouge), chacune sur un demi-terrain. Les 2 équipes de 3 doivent traverser le terrain pour aller tirer au but. La première équipe qui aura marqué n buts aura gagné.



Variables de situation :

V1 mettre un deuxième défenseur (3 contre 2).

V2 obliger le tir au but par un attaquant différent à chaque passage.

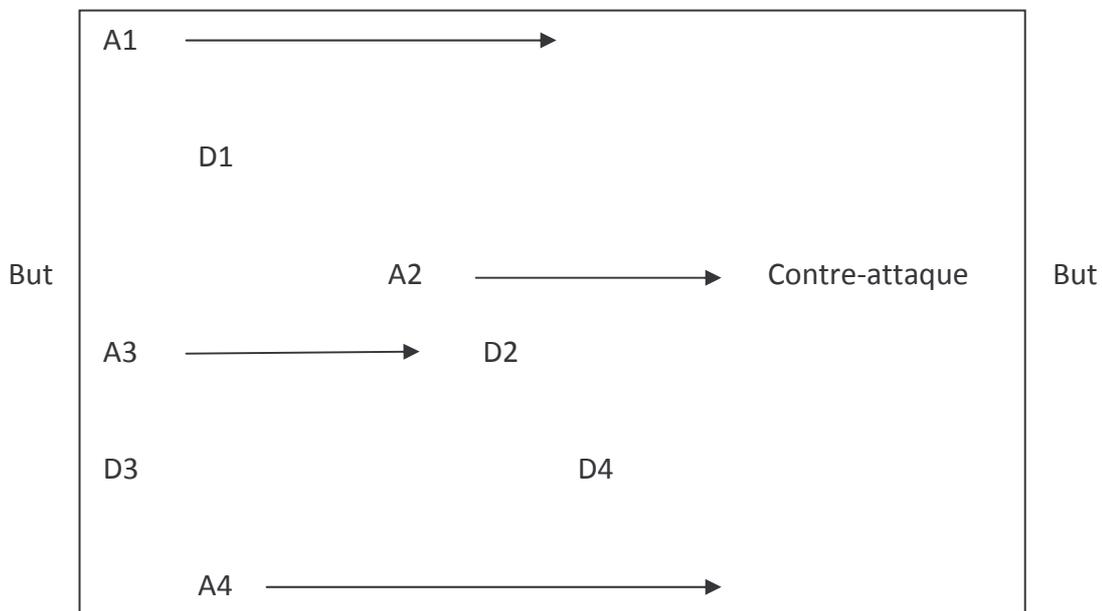
FICHE N°5

Objectif : faire progresser rapidement le ballon vers le but adverse (recherche de jeu rapide, la contre-attaque).

Descriptif : jeu global sur terrain normal (3X3, 4X4, ...).

Sur-règle : interdiction de passer le ballon vers l'arrière.

Déroulement : sur toute remise en jeu, il faudra passer le ballon vers l'avant.



Variables de situation :

V1 on pourra imposer un nombre de passes maximum avant le tir.

V2 on n'autorisera le dribble que si l'on n'a personne en avant du porteur de balle.

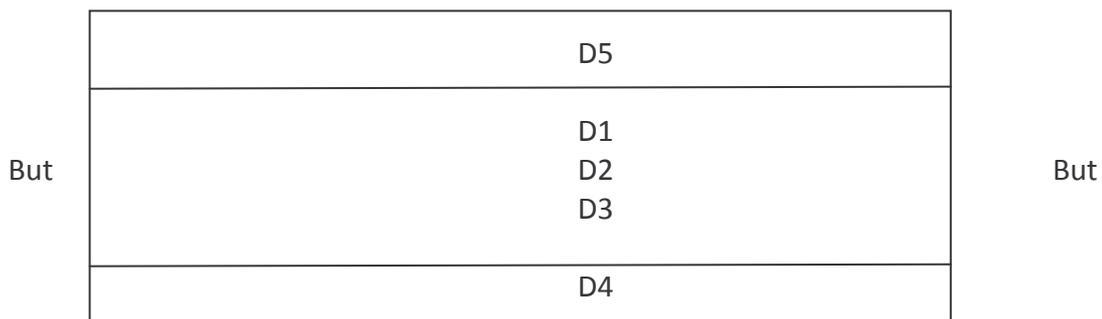
FICHE N°6

Objectif : occuper et attaquer par les ailes.

Descriptif : autant d'attaquants que de défenseurs.
Terrain partagé en 3 zones.

Sur-règle : les défenseurs placés dans la zone centrale ne peuvent pas en sortir ; les autres défenseurs peuvent occuper tout le terrain.

Déroulement : jeu total pour les attaquants ; les défenseurs doivent tenir compte de la sur-règle (la surcharge défensive imposée amènera les enfants à occuper les zones latérales).



D4 et D5 peuvent défendre sur tout le terrain.

D1, D2, D3 ne peuvent pas sortir de la zone médiane.

Les attaquants peuvent utiliser tout le terrain.

Bibliographie :

- L'enseignement des jeux sportifs collectifs
Claude Bayer (Edt Vigot)

- Handball
Claude Bayer (Edt Vigot)

- Guide de l'enseignant tomes 1 et 2
Revue E.P.S.

- Dossiers Sports collectifs
Christian Ladonne (I.A. /31)

- Dossiers U.S.E.P Sports collectifs
Coll U.S.E.P Vienne

Jeu collectif : « Le ballon prisonnier »

1 Situation de référence :

BUT DU JEU

Toucher tous les joueurs de l'équipe adverse.

RÈGLES

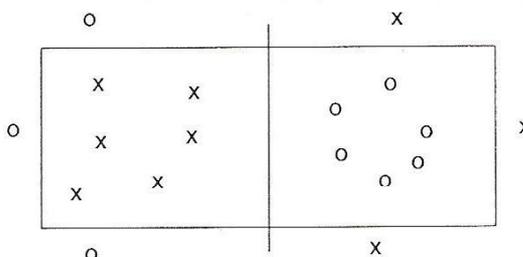
- Tout joueur touché par un adversaire de volée va en « prison » autour du camp adverse.
- Un joueur peut bloquer la balle (s'il la laisse tomber au sol le joueur est considéré comme touché).
- Un prisonnier se délivre en touchant un joueur adverse de volée (sans rebond au sol préalable).

DISPOSITIF

Terrain 10 m x 20 m.

2 équipes.

1 ballon.



NB. : il faut conserver les 3 postes de « prisonniers » qui sont mis en place au début de la partie.

Organisation de la classe

2 jeux en parallèles.

Durée du jeu

5 mn.

2 Situations d'apprentissage par évolution et variantes du jeu :

EFFETS RECHERCHES	VARIANTES DU JEU
<p>1 Gérer simultanément des situations « attaque/défense ».</p> <p>2 Construire des stratégies d'évitement par rapport aux 2 ballons.</p> <p>3 Favoriser les actions d'entraide en particulier pour le ballon-délivreur.</p>	<p>a) Utiliser deux ballons de couleurs différentes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon pour prendre et se délivrer. - 1 ballon uniquement pour se délivrer.
<p>1 Substituer la technique de la passe à celle du tir.</p> <p>2 Organiser dans l'espace et en coopération des situations de défense et d'attaque.</p> <p>3 Gérer des stratégies d'évitement.</p> <p>4 S'organiser pour donner plus de rythme aux actions.</p>	<p>a) Placer un « joueur-relais » dans le camp adverse.</p> <p>Le joueur-relais sert :</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'aide à la défense : il retarde l'action des attaquants. - d'aide à l'attaque : il favorise la transmission rapide du ballon. - à la fois pour l'attaque et à la défense.

Jeu collectif : « Les balles brûlantes »

1 Situation de référence :

BUT DU JEU

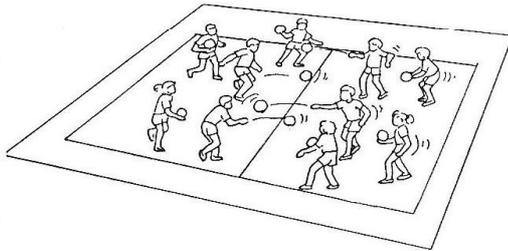
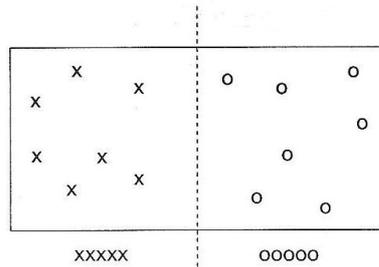
- Avoir, dans son camp moins de balles que l'équipe adverse.

RÈGLES

- Rester dans son camp.
- Au signal de fin, on arrête de lancer.

DISPOSITIF

- Terrain 20 × 30 m ou 10 × 15 m (espace clos)



Matériel

- 1 ballon ou balle par enfant.

Nombre de joueurs

- 4 équipes : 2 jouent - 2 regardent (ou tous jouent en même temps) (jouer 3 à 4 séquences).

Durée

- 3 mn.

2 Situations d'apprentissage par évolution et variantes du jeu :

EFFETS RECHERCHES

VARIANTES DU JEU

<p>* Augmenter la vivacité des actions.</p> <p>* Améliorer la qualité et la puissance des lancers.</p>	<p>Créer une zone interdite (une "rivière") entre les deux camps :</p> <p>a) lancer par dessus la rivière,</p> <p>b) lancer avec un rebond dans la rivière.</p>
<p>* Coopérer pour passer.</p> <p>* Lancer depuis un espace proche de la zone-cible.</p> <p>* Lancer dans un espace éloigné (et libre) en évitant l'interception.</p>	<p>Créer deux zones par camp:</p> <p>a) une "zone centrale" où l'on peut recevoir, ramasser et relancer les balles.</p> <p>b) une "zone extérieure" où l'on peut recevoir et ramasser les balles pour obligatoirement les passer à un camarade de la "zone centrale".</p>
<p>* Induire une opposition à l'interception et au ramassage des balles.</p> <p>* Induire des actions de dribble préalables à des lancers plus proches de la ligne médiane donc plus efficaces.</p> <p>* Induire des stratégies de tir dans les espaces libres ou de passe aux équiéiers-intercepteurs.</p>	<p>Introduire un ou plusieurs adversaires-intercepteurs dans chaque camp. Ils devront intercepter ou ramasser des balles pour les neutraliser en les portant dans une caisse. Les équiéiers des camps pourront remettre en jeu ces balles neutralisées en les ramenant de la caisse vers la ligne médiane <u>en dribble</u> (pour les lancer).</p>

Jeu collectif : Le tour du château

1 Situation de référence :

Le tour du château

CYCLE 1 et 2

OBJECTIFS :
- Tirer.

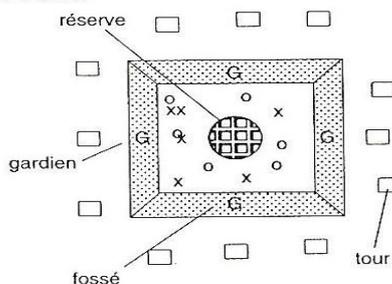
BUT DU JEU

- Abattre le plus grand nombre de tours.

RÈGLES

- Ne prendre qu'un seul objet à la fois dans la réserve.
- Ne pas aller dans le fossé du gardien.
- Ne pas aller rechercher les objets lancés à l'extérieur.
- Le gardien défend plusieurs tours (au minimum 3), chacun doit rester dans sa zone (fossé).

DISPOSITIF



- Pas de milieu spécifique.

Matériel

- Au minimum 9 tours (à distance variable de tir) : quille, bouteille, cône...
- Réserve d'objets (3 x nombre de joueurs)
- sac de gaines, balles, ballons...

Nombre de joueurs

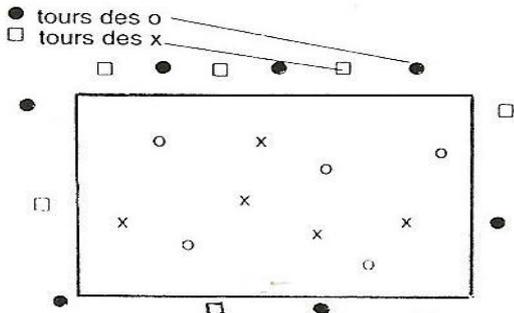
- 5 à 10 joueurs.

2 Situations d'apprentissage par évolution et variantes du jeu :

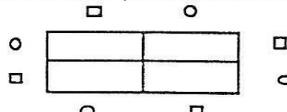
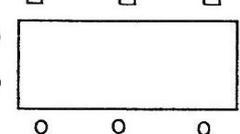
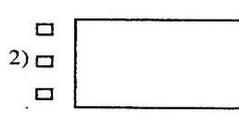
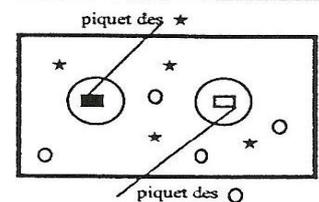
EFFETS RECHERCHES	VARIANTES DU JEU
<p><i>Moduler le temps de jeu d'une partie.</i> <i>Introduire un ramassage et une circulation des objets lancés.</i></p>	<p>a) Faire varier le nombre de tours et/ou leur éloignement.</p> <p>b) Créer un troisième rôle : celui de ramasseurs qui se placent derrière les tours pour ramasser les objets et les repasser aux tireurs.</p>
<p><i>Développer l'efficacité de la défense.</i> <i>Améliorer la qualité des tirs.</i> <i>Induire des stratégies d'attaque : recherche d'espaces libres, de feintes et/ou orientation des tirs.</i></p>	<p>a) Moduler la taille des « espaces-gardiens » (fossés) et/ou augmenter le nombre de défenseurs.</p> <p>b) Créer deux postes de défenseurs : dans les « fossés » et dans la zone « attaquants » pour une opposition inter-individuelle (1 défenseur / 2 attaquants).</p> <p>c) Remplacer, sur les quatre côtés, les tours par un but ($\leq 2 \text{ m} \geq$) et placer un gardien devant (en plus de ceux des « fossés »).</p>
<p><i>Substituer la technique de la passe à celle du tir.</i> <i>Améliorer la précision des lancers.</i></p>	<p>Remplacer les tours à viser par des coéquipiers des tireurs (placés devant qui doivent bloquer chaque balle lancée vers eux).</p>
<p>Dans beaucoup de situations, remplacer « abattre les tours » par « toucher les tours » et marquer 1 point par réussite : totaliser par équipe</p>	

Jeu collectif : Les tours du château

1 Situation de référence :

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Les tours du château par équipe CYCLE 2 - 3 </div>	OBJECTIFS : - Tirer, passer, recevoir. - Dégrouper des joueurs. - Se décentrer, ballon but. - Alternner des rôles.
BUT DU JEU Abatte les tours du château adverse à l'aide du ballon avant une équipe adverse.	DISPOSITIF : - 2 équipes de 5 à 7 joueurs. - Terrain de hand. - Maillots. - 2 ballons en jeu.
RÈGLES - Pas d'agression sur le porteur de balle. - Balle à l'extérieur → balle à l'adversaire.	 <p>NB. : Mettre les tours à des distances variables.</p>

2 Situations d'apprentissage par évolution et variantes du jeu :

EFFETS RECHERCHES	VARIANTES DU JEU
* Inciter à faire des passes et coopérer.	-) Interdire le déplacement balle à la main, puis autoriser 3 pas.
* Spécialiser les rôles: attaquants / défenseurs.	-) Attribuer toutes les tours à une équipe qui garde les balles; l'autre défend: gêne les attaquants, intercepte des balles, dévie des tirs.
* Intensifier la tâche des défenseurs.	-) Déséquilibrer, à tour de rôle, le nombre d'équipiers des 2 équipes.
* Eviter le phénomène de "grappe" autour du ballon.	a) Limiter les joueurs dans une zone (mais circulation des balles sur tout le terrain): 
* Différencier les rôles et densifier les oppositions individuelles	b) Partager les joueurs dans 2 zones de jeu avec rôles distincts: □ joueurs dans l'espace "attaquants" => abattre ses tours; □ joueurs dans l'espace des tours => redonner la balle à ses att.
* Induire des stratégies de déplacements et d'organisations spatiales.	-) Sectoriser les tours des équipes :
* Faire alterner et /ou organiser les situations d'attaque / défense.	1)  2) 
* Faciliter l'attaque des tours.	-) "Le ballon piquet" : Une tour par équipe est placée à l'intérieur du terrain dans un cercle assez large (zone interdite ou réservée à un gardien)
* Induire des organisations collectives à l'intérieur des équipes : => alternance des rôles d'attaquant, défenseur, gardien.	

Jeu collectif : La balle au capitaine

1 Situation de référence :

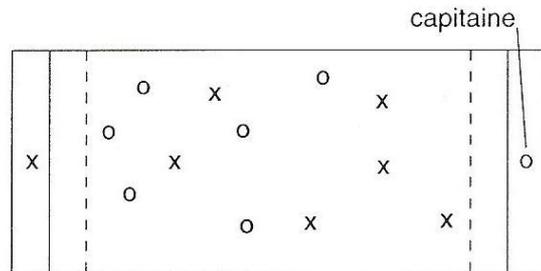
BUT DU JEU

- Envoyer la balle à son capitaine

RÈGLES

- Pas d'agression sur le porteur
- Balle sortie → balle à l'adversaire
- Si faute → balle à l'adversaire
- Ne pas pénétrer dans la zone du capitaine

DISPOSITIF



- 2 équipes de 4 à 6 dont un capitaine.
- Terrain de hand-ball.
- Maillots.
- 1 ballon.
- Possibilité de faire deux jeux en parallèle.

2 Situations d'apprentissage par évolution et variantes du jeu :

EFFETS RECHERCHES	VARIANTES DU JEU
<p><i>Se rapprocher de la notion de cible en sports collectifs. Construire un espace de jeu demandant un peu plus d'adresse.</i></p>	<p>Pour le capitaine réduire la zone d'évolution.</p> <p style="text-align: center;">ZONE CAPITAINE</p>
<p><i>Renforcer la notion d'entraide entre les partenaires d'une même équipe. Démarquage des non porteurs de balle.</i></p>	<p>Le joueur en possession de la balle n'a plus le droit de se déplacer, pour faire progresser la balle, il doit utiliser l'aide de ses partenaires.</p>
<p><i>Vers la non différenciation des rôles d'attaquant et de défenseur. Meilleure gestion des espaces avant et arrière. Espace d'attaque, espace de défense.</i></p>	<p>Dans chaque équipe un ou deux joueurs neutres peuvent se déplacer sur tout le terrain. Par contre ces joueurs n'ont pas le droit de passer la balle au capitaine, ce sont des joueurs RELAIS.</p>
<p><i>Amélioration de la motricité avec la balle. Recherche du démarquage avec la balle pour favoriser le surnombre en particulier en zone d'attaque. Rapidité du jeu.</i></p>	<p>Le joueur en possession de la balle ne peut se déplacer dans sa zone d'évolution qu'en dribble. Un joueur arrêté ne doit pas garder plus de 5 secondes la balle dans les mains.</p>
<p><i>Appropriation des sports collectifs codifiés</i></p>	<p>Vers le Handball, basket-ball, rugby, football, ultimate.</p>